

斗地主程序使用说明

本游戏包括游戏开始界面,叫牌界面,出牌界面三个部分。以下将游戏规则、使用方法逐一介绍如下:

1. 游戏规则

由于现在网上流传各种版本的四人斗地主,规则玩法不一,因此重新声明规则如下:

1.1 牌数

两副牌共 108 张牌,每人发 25 张牌,底牌 8 张。

1.2 叫分

第一局游戏从玩家 1 开始依次叫分家可以选择叫“1 分”、“2 分”、“3 分”或者不叫分,所叫的分数必须比上一家高。叫 3 分的玩家成为地主。如果没有玩家叫 3 分,则一轮下来叫分最高的玩家成为地主。如果没有任何一个玩家叫分,则重新发牌,视为开始下一局游戏。第二局游戏从玩家 2 开始叫分,第三局游戏从玩家 3 开始叫分。依次类推,每位玩家轮流第一个叫分。

1.3 底牌

决定地主后,底牌发给成为地主的玩家。此时底牌将对所有玩家可见。

1.4 牌型

四人斗地主有且仅有以下牌型:

- (a) 四个王,称为天尊,什么牌都可以打,是最大的牌。
- (b) 8 个一样的,如八个 Q,威力紧次于天尊,被称为天炸。
- (c) 7 个一样的,如七个 J,威力小于天炸,被称为导弹(民间称七巧)。
- (d) 6 个一样的,如六个 10,威力小于导弹,被称为火箭(民间称六喜)。
- (e) 5 个一样的,如五个 9,威力小于火箭,被称为炮。
- (f) 4 个一样的,如四个 8,威力小于炮,被称为枪。

以上牌除比自己大的炸弹外，什么牌型都可打。

(g)单牌(一手牌)：单个牌。

(h)对牌(一手牌)：数值相同的两张牌。

(i)三张牌：数值相同的三张牌(如三个 10)。

(j)三带一对：数值相同的三张牌+一对牌。例如：333+44 只能带对子。

(k)五张或五张以上牌点连续的牌，花色不限。例如：3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K 等。注意：可以选择 3, 4, 5, 6, 7 或者 10, J, Q, K, A 但不能选择 J, Q, K, A, 2 等包含 2 的牌。

(l)双顺：三对或更多的连续对牌(如：334455、88991010JJ)。不包括 KKAA22 等包含 2 的牌。

(m)三顺：二个或更多的连续三张牌(如：333444、444555666777)。不包括 KKKAAA222 等包含 2 的牌。也叫飞机不带翅膀。

(n)飞机带翅膀。三顺+同数量的一对牌。例如：333444+5577(双飞)333444555+6699JJ(三飞)等。

(1)没有三带一或四带二牌型!

1.5 出牌

天尊是最大的牌。天炸，导弹，火箭，炮，枪除了比自己大的炸弹外，比其它牌型都大。一般牌型而言，只有当牌型相同和总张数相同的牌，才可比较大小。其中像三带二、飞机带翅膀等组合牌型，只要比较其牌数最多牌值就行。只有比当前出的牌(场牌)大的牌才能出。

2. 开始界面

①单机版左侧对话框选择每位玩家是否由 AI 控制, 右侧显示每位玩家当前的得分。默认每位玩家均由 AI 控制。每位玩家初始分数 1000。

一局结束后：	地主得分	农民得分
地主胜	$3*100*叫分$	$-100*叫分$
地主败	$-3*100*叫分$	$100*叫分$

②选择完成后单击“确定”进入游戏

3. 叫牌界面

①程序启动时，第一局游戏默认由玩家 1 开始第一个叫分。然后按逆时针顺序依次叫分。每一个玩家的叫分必须大于上家，或不叫。若有玩家叫了 3 分，叫牌阶段结束，该玩家成为地主并获得底牌；若每位玩家都叫过依次牌，则叫分最高玩家成为地主；若所有玩家都选择不叫，则该局游戏结束，重新洗牌并开始下一局游戏。

②按照逆时针顺序，玩家轮流第一个叫分。即第二局游戏玩家 2 第一个叫分，第三局游戏玩家 3 第一个叫分，第四局游戏玩家 4 第一个叫分，第五局游戏玩家 1 第一个叫分……以此类推。

4. 出牌界面

①出牌阶段，当前出牌的玩家将处于第一视角，这意味着屏幕上显示的玩家座位会顺时针“旋转”。如玩家 1 出牌时，玩家 1 处于第一视角；玩家 1 出牌结束后，玩家 2 将处于第一视角，此时玩家 1 在左侧。

②直接点击要出的牌，当所有要出的牌处于选中状态时，点击“出牌”按钮即可顺利出牌。若出牌不合理（牌型不对或未大过上家），则出牌无效，所有选中的牌恢复为未选中状态，该玩家需重新出牌。

③每位玩家前面会显示其上一次打出的牌。为了更清楚地表示上家出的牌，底牌下方留有“上家出牌”一栏，以显示当前玩家要压的牌。

5. 联机版与单机版的区别

由于联机版和单机版大多数功能相同，不再另设文档赘述。以下仅介绍联机版斗地主和单机版斗地主操作上的区别。

5.1 主机端(host)和客户端(client)

联机版的主机端(host)负责接收所有来自客户端的信息，并将有用的信息发给所有客户端(client)。而客户端仅将信息发给主机端，并接收来自主机端的信息。所有的结算均为本地处理。

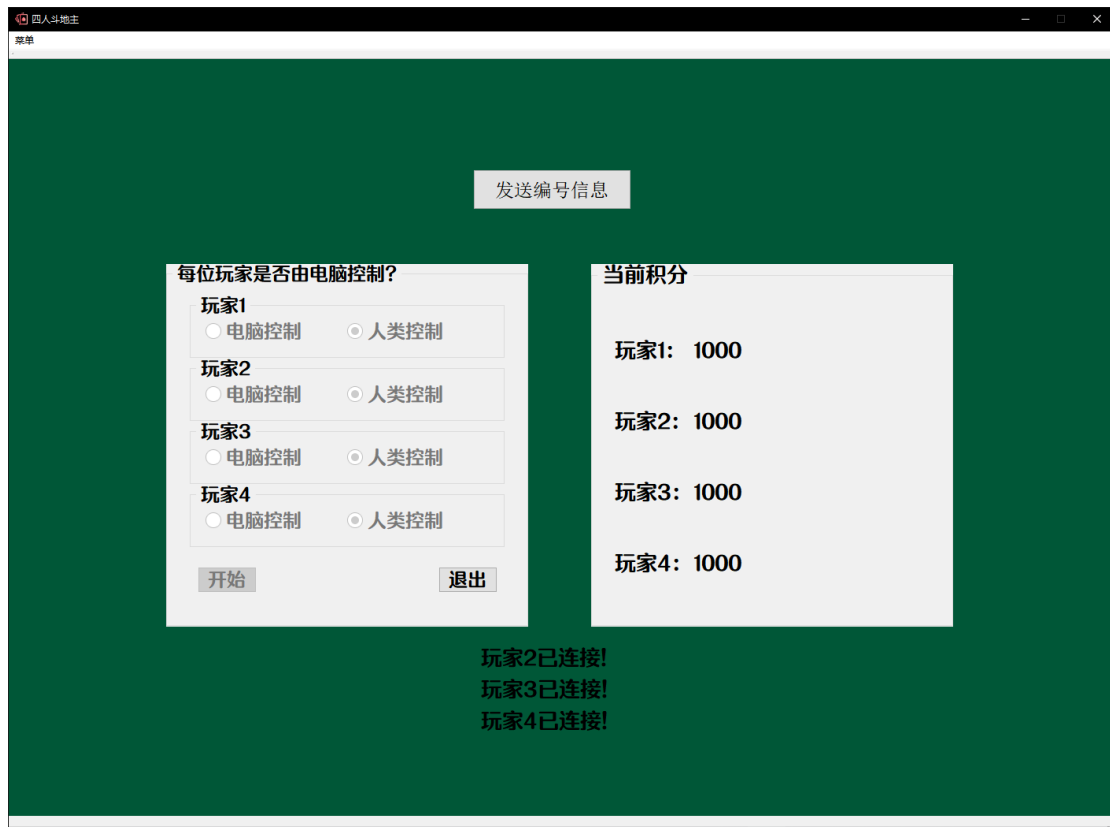
5.2 开始界面

5.2.1 主机端(host)

打开主机端后直接进入开始界面，如下：



此时“发送编号信息”和“开始”按钮均处于不可用状态，这是因为客户端还没有接入(正如下方显示的“玩家 X 尚未连接!”)。“发送编号信息”按钮在所有客户端接入后才可用（客户端如何接入会在之后解释）。如图：

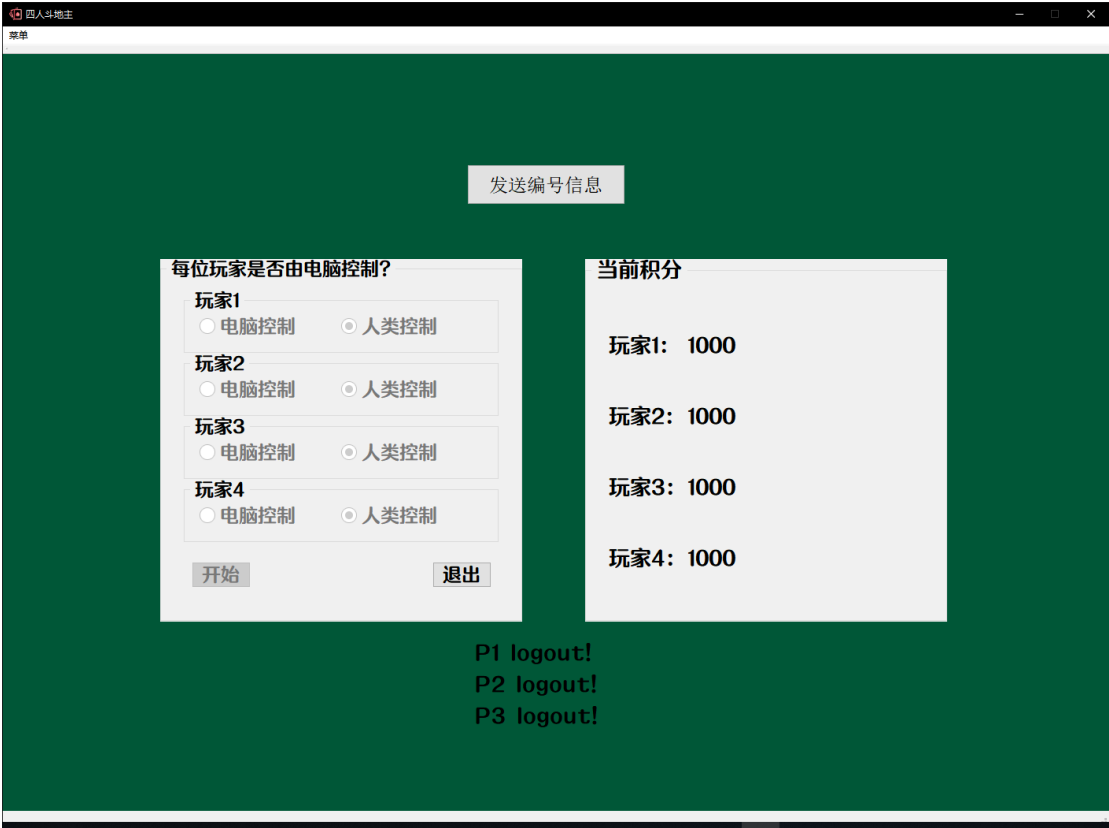


此时“发送编号信息”处于可用状态，点击此按钮，这样客户端就能够点击

“准备”按钮了。等待所有客户端点击“准备”按钮后，就可以点击“开始”进行游戏。（“发送编号信息”只需使用一次）

此后每一轮游戏结束后，下一轮游戏开始之前，都需要等所有客户端点击“准备”按钮之后，才可以点击“开始”按钮开始游戏。（否则“开始”按钮不可用）。

若有玩家掉线，则会出现如图所示情况(玩家 2, 3, 4 均掉线)：



5.2.2 客户端(client)

若启动的是客户端，则会出现如图所示的界面：



如果局域网有主机端(host)已经启动，则点击“寻找服务器”按钮后，会显示如下状态（否则就是没检测到任何主机端）：



此时点击“连接服务器”按钮，则进入游戏开始界面，此时客户端已经成功接入主机端(host)！如图：



此时只需等待主机端(host)发送编号，待主机端发送信号后，“准备”按钮就会进入可用状态。点击“准备”按钮，等待主机端开始游戏即可。

